

Douglas Gordon

Untitled (this isn't working), 1997

El trabajo de Douglas Gordon se basa en la alteración de la percepción. Ya sea mediante la expansión temporal de películas, la exploración de las anomalías semánticas o el desplazamiento del foco de atención, Gordon nos hace tomar conciencia de la subjetividad de nuestra percepción y de la manera en que dotamos de significado a nuestras experiencias. Así, en *24 Hour Psycho*, 1993, el artista toma una película que forma parte de la memoria colectiva y apela a la utopía de la América de los años 50, *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock. El artista toma, como material encontrado, una historia cuya esencia se basa en la esquizofrénica contraposición entre el bien y el mal, y la proyecta en un tiempo expandido que dura las 24 horas en las que transcurre la acción del film. Con este recurso se elimina una parte del sentido de la narración y se amplifican todos los detalles, de manera que se crea una realidad nueva e inesperada, dotada de una gran ambigüedad y densidad. En "*Truly I say to you, today you will be with me in paradise. Truly I say to you today, you will be with me in paradise*", el simple desplazamiento de una coma, cambia por completo el sentido de la frase. O, en *Feature Film* (1999), la gran proyección en primerísimos planos de las manos y el rostro del director de orquesta James Conlon, dirigiendo la música compuesta por Bernhard Herrmann para el film *Vertigo* de Alfred Hitchcock, que sólo se puede seguir en segundo plano a través de su banda sonora, crea una intensidad y un impacto emocional diferentes. De esta manera, la recepción es entendida como algo contradictorio y mutable.

En *Untitled (this isn't working)*, Douglas Gordon crea una instalación sonora en la que invita al espectador a descolgar un teléfono a través del cual puede escuchar la voz angustiada del propio artista, recitando una letanía de lamentos y disculpas con una trágica música como telón de fondo: "*Hola, hola. No sé si esto funciona. Sólo quería decir que lo siento. Lo siento mucho. Ya sé que te he fallado. Ya sé que había dicho que esta vez me esforzaría más. Lo siento. No te lo tomes como algo personal. No eres tú. No tiene nada que ver contigo. Soy yo. Es culpa mía. No debes culparte. De veras, soy yo. No sé que más decir. Lo siento mucho. Espero que puedas perdonarme. Sé que es muy duro. Es sólo que... es que no sé...*"

La mediatización a la que está sometida nuestra percepción hace que inmediatamente asimilemos dicho diálogo con el triste final de una historia amorosa, en la que hay culpables y ofendidos, lamentos y perdones. Sin embargo, la realidad es bien distinta: Douglas Gordon fue invitado en 1997 a participar en una exposición organizada por el curador danés Jacob Fabricius. Una vez expirada la fecha en la que los trabajos debían estar listos, Fabricius encontró en el contestador de su casa, la voz de Douglas Gordon lamentándose, pidiendo perdón y asumiendo todas las culpas de su retraso y falta de cumplimiento. El angustiado *mea culpa* de Gordon configuraba una nueva pieza que era el trabajo que el artista presentaba a Fabricius.

Las nociones de culpa, tentación, miedo, y las dualidades entre el bien y el mal, la fascinación y la angustia, el deseo y la aversión, la inocencia y la culpabilidad, la vida y la muerte están siempre presentes en el discurso de Douglas Gordon. La dualidad entendida como estado mental fue utilizada también para diseñar el espacio de la exposición *Sheeps and Goats* (Musée d'Art Moderne de la Ville de París), en la que, ya desde la entrada, el visitante debía elegir entre dos caminos distintos, izquierda o derecha, dos opciones posibles que determinaban totalmente su recorrido y percepción de la exposición.

(Texto Douglas Gordon en inglés)

“Hello. hello. I'm not sure this is working. I just wanted to say sorry. I'm really sorry. I know that I've let you down. I know I said before that I would try harder this time. I'm sorry. You shouldn't take this personally. It's not you. It's not about you. It's me. It's my fault. Don't blame yourself. Really, It's me. I don't know what else to say. I'm so sorry. I hope you can forgive me. I know it's hard. it's just that* I'm just not sure*”